NORTH SEA HELICOPTER

UNA SIMULACION DE RESCATE CON HELICOPTERO

INSTRUCCIONES DE CARGA

* * *

PRODUCIDO POR:

infodis, s.a.

Bravo Murillo, 377 - 5.º A
28020 MADRID. Tel.: 733 74 13

NORTH SEA HELICOPTER

UNA SIMULACION DE RESCATE CON HELICOPTERO

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para cargar el programa teclee:

RUN "CAS:" <**RETURN**>

La cara dos de la cinta es una copia de la primera.

COMO JUGAR

El objeto del juego es rescatar a hombres que han sido tirados al mar debido a una explosión en la plataforma petrolifera en la que trabajaban.

Para rescatarlo deberá volar a baja altura sobre él y será enganchado automáticamente cuando pulses la tecla «R». Una vez hayas dejado al hombre en la plataforma base, se incrementará el contador de hombres salvados. Sólo podrás llevar en el helicóptero un hombre a la vez.

Según va progresando el juego, el vuelo se hace más dificil ya que el tiempo empeorará:

Primero: El tiempo es bueno. No existe problema alguno.

Segundo: El viento dificulta el control sobre el helicóptero.

Tercero: Igual que en las fases anteriores, salvo que es de noche. El horizonte y el mar ya no son visibles, sólo lo son la plataforma y los hombres si utilizas el scanner de infrarrojos (pulsa la «I» para activar/desactivar infrarrojos). En esta situación hay que volar sólo con los instrumentos.

El helicóptero se destruirá si se estrella con cualquier cosa.

TECLAS DE CONTROL:

Pulsando el disparador o el espacio se inicia el juego.

El mapa aparece en cuanto se pulsa la «M», pulsándola de nuevo se vuelve a la pantalla principal.

Para bajar la cuerda, pulsa la «R».

Para activar el scanner infrarrojos, pulsa la «I», otra vez para desactivarlo.

El juego se detiene pulsando la «P», otra vez para continuar.

Para finalizar el juego, pulsa »ESC».

El helicóptero se controla con dos joysticks o con un joystick y las teclas del cursor.

CONTROL CON JOYSTICK

Conectar el joystick en el port 1 y utilizar las teclas del cursor, donde el joystick conectado es la palanca izquierda y las teclas del cursor la palanca derecha.

El joystick izquierdo (port 1) controla la potencia del rotor principal y la potencia del rotor de cola. Los efectos producidos al alterar cualquiera de éstos se puede observar en los indicadores existentes en panel de potencia, rumbo y altitud.

El joystick derecho (port 2) controla el ángulo de las hélices permitiendo que el helicóptero se incline hacia adelante, hacia atrás ó a los lados. Los efectos producidos por este control se puede comprobar en el indicador correspondiente de Caída y Traslación.

SI UTILIZA UN JOYSTICK O LAS TECLAS DE CURSOR Y ESPACIO:

Si sólo utiliza un joystick, conéctelo al port 1. Las teclas del cursor sustituirán al joystick derecho, realizando lal misma función.

SINTETIZADOR DE VOZ EN NORTH SEA HELICOPTER

En North Sea Helicopter, el copiloto le ayudará indicándole las instrucciones y dando información adicional.

Para encontrar a los hombres heridos en el mar, y para guiar el aparato a las plataformas petroliferas, el copiloto dirá:

«Hombre al agua», o

«Hombre en» seguido de la latitud y longitud de la plataforma, tierra y hombre.

Cuando se halle sobrevolando al superviviente en el mar, su copiloto dirá:

«Hombre bajo nosotros».

LA PANTALLA DEL JUEGO

1. Indica el tiempo transcurrido de la misión.
2. Es el contador que indicará el número de hombres rescatados del mar. Cuando a uno de ellos se le lleva a una plataforma o a una base en tierra, entonces se encenderá una luz del contador. Si se estrella con el hombre a bordo, lo habrá perdido.
3. Velocidad del viento.
4. Altitud sobre el mar.
5. Muestra el ángulo de inclinación del helicóptero.
6. Indicador del joystick derecho. El helicóptero se controla con dos joysticks. Cada uno de ellos tiene su indicador propio que mostrará la posición actual de la palanca.
7. Traslación. Indica el ángulo lateral del helicóptero.
8. Indicador para el joystick izquierdo.
9. Rumbo del helicóptero (en blanco).
10. Combustible. Hay una línea cerca del final del indicador que muestra cuando el helicóptero se habrá quedado sin combustible. Este repostará automáticamente cuando aterrice en una plataforma o en una base en tierra.
11. Potencia Muestra la velocidad del motor.
12. Indica la velocidad del viento. Según avanza el juego, ésta irá incrementándose.
13. Puntuación. Esta dependerá del número de hombres que haya rescatado y de lo bien que esté volando.
14. Pantalla principal. Muestra una visión panorámica desde la cabina o el mapa.
15. Número de helicópteros. Tiene tres aparatos para completar la misión. Una vez haya rescatado a tantos hombres como indica dicho contador, se premiará con un bonus y comenzará otra nueva etapa salvando más hombres. Al final del juego, cuando no tenga más helicópteros, se le evaluará en función del éxito con el que haya cumplido la misión. Lunático: Principiante: Piloto: Piloto experto: Capitán.
16. Pantalla de mensajes. Mostrará la posición de los hombres en el mar (por ejemplo, MN LN 000 57 LT 000 32) y la posición de la plataforma o de la base en tierra. También dará información útil a lo largo del juego.
17. Posición. Indicará tu posición en minutos y grados de Longitud y Latitud.
18. Dirección del viaje (amarillo).

EL MAPA

En cualquier momento del juego puede llamar al mapa, que mostrará al zona alrededor de la plataforma y de la base de tierra. El mapa es una cartografía diseñada pòr ordenador que muestra la posición de la plataforma, la base de tierra y el helicóptero. También muestra la zona en la que el hombre se halla perdido, tenga en cuenta que no indica la posición exacta del hombre. La escala alrededor del mapa está marcada en grados de longitud y latitud.

Podrá, si lo desea, volar con el mapa activado y manejar el aparato sólo con los instrumentos.

Si abandona la zona representada en el mapa tendrá que volver con la ayuda de la longitud y latitud.

COMO RESCATAR UN HOMBRE

Cuan esté encima del hombre, el copiloto dirá: «Hombre bajo nosotros». Ahora en esta posición y procurando mantenerse lo más horizontal posible, pulse la tecla «R». Si el helicóptero no está lo suficientemente nivelado, no habrá respuesta. Si todo es correcto, entonces el helicóptero, automáticamente, izará al hombre a bordo. Si se pulsa la tecla «R» cuando el helicóptero no está situado encima del hombre, entonces se bajará y subirá la cuerda sin consecuencia y el juego continuará.

VOLANDO EN HELICOPTERO

Introducción.

Los helicópteros tienen dos rotores: uno en la cola y otro en la parte superior. El rotor de cola asegura que el rotor superior no se mantenga estacionario mientras el aparato gira en círculos. Si el rotor de cola deja de funcionar esto es lo que ocurrirá.

El rotor principal es más complicado y controla el vuelo del helicóptero.

El rotor principal.

Si el rotor principal estuviera fijo, entonces el helicóptero podría ascender y descender, luego utilizando el rotor de cola, giraría en círculos. Sin embargo, no podría avanzar.

Para poder ir hacia delante, las hojas de las hélices se han de inclinar. Si imaginamos la hélice como un disco plano, un plato por ejemplo, entonces veriamos como el plato se ha de inclinar hacia delante para poder avanzar. Debido a que el disco se inclina hacia delante, se pierde algo del empuje vertical que posee, haciendo

avanzar al aparato. En la práctica, el ángulo de las hojas se alteran en lugar de cambiar el rotor completo. El ángulo en que el rotor corta el aire se denomina ángulo de ataque. Como cada hoja del rotor gira, el ángulo se va alterando, en la parte posterior tiene un gran ángulo de ataque, esto disminuye hasta que en la parte anteior halla poco ángulo de ataque, esto tiene el mismo efecto que si inclináramos el disco completamente. El helicóoptero se inclinará hacia delante y volará en esa dirección y hacia abajo. Incrementando la potencia, se puede aumentar el empuje vertical hasta que el helicóptero deje de bajar. De esta manera se consigue el desplazamiento hortizontal, ya sea hacia adelante o hacia atrás.

La cantidad de empuje vertical del rotor principal se controla, primero por la velocidad en que el rotor gira, pero también se controla por la caida colectiva o ángulo general de ataque de las hojas del rotor. Por consiguiente, si el ángulo de todas las hojas del rotor se incrementa, entonces el empuje vertical disminuye.

Para volar de lado, el helicóptero puede trasladarse hacia la izquierda o derecha de la misma manera en que se realiza el vuelo hacia adelante o hacia atrás, con la salvedad de que hay que incrementar la potencia para evitar la caída del aparato.

MANIOBRANDO

Las maniobras simples en vuelo son las descritas anteriormente (ver cuadro), sin embargo, hay que tener en cuenta los siguientes efectos. Hasta la altura equivalente al diámetro del rotor principal el efecto suelo incrementa el empuje vertical. El efecto suelo es consecuencia del aire que se empuja hacia abajo con las hélices del rotor incrementando el empuje vertical del helicóptero. A partir de la altura antes mencionada, se necesita potencia adicional para elevarse por encima del efecto suelo.

Una vez en vuelo es importante resaltar que se necesita menos potencia para el vuelo hacia adelante que en vuelo estacionario. De esta manera, cuando pasamos de vuelo estacionario a vuelo horizontal hay un punto en que el exceso de empuje vertical causará una elevación en el helicóptero. Si desea mantener el vuelo horizontal podrá aumentar el ángulo de las hojas del rotor (joystick derecho hacia adelante, haciendo que el aparato se incline más), cuya consecuencia será un incremento en la velocidad o quitar un poco de potencia, que permitirá mantener la altura y velocidad actual.

Si está volando muy despacio podrá girar en grandes arcos utilizando el rotor de cola solamente, sin embargo, normalmente, el ángulo de las hojas del rotor habrá que alterarlos para desplazar al

helicóptero hacia la izquierda o hacia la derecha.
Vuelo estacionario y aterrizaje.
Si está volando y desea parar y efectuar vuelo estacionario tendrá que reducir potencia y ajustar el ángulo del rotor lentamente y con sumo cuidado. Si lo ajusta demasiado rápido, el helicóptero levantará el morro. Una vez consguido el vuelo estacionario, podrá descender utilizando la potencia.

TABLA DE RECORD

Pulse el disparo para teclear su nombre. Mueva el joystick hacia la izquierda/derecha para cambiar de letra. Empuje el joystick hacia adelante para avanzar una letra y hacia atrás para retroceder una letra.

¡¡FELIZ VUELO!!